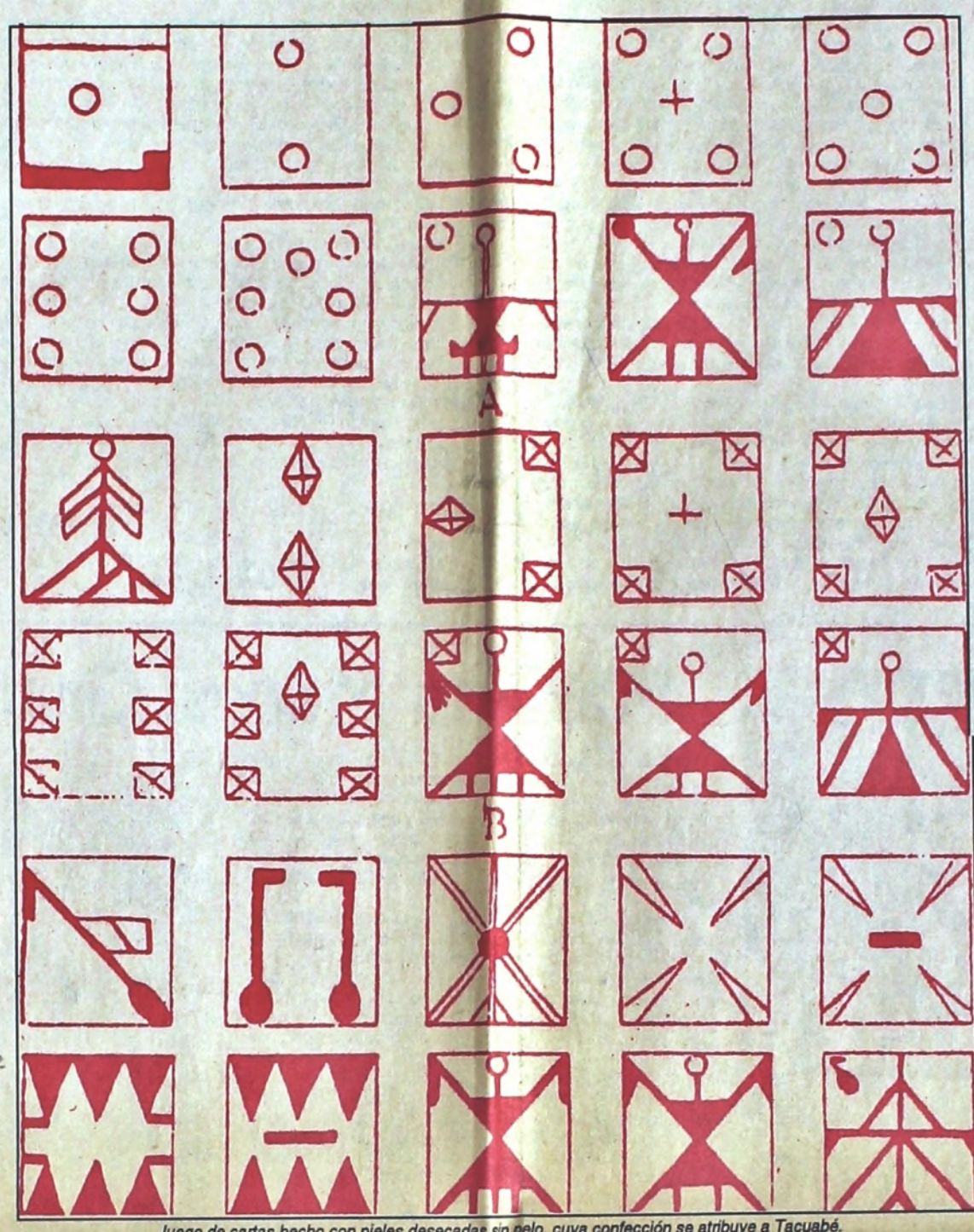
El Diario DE LA CULTURA
VIERNES 16 DE JUNIO DE 1995

Genealogía y Espíritu del Truco

por DANIEL VIDART

El truco nace en el siglo XVII del maridaje entre dos juegos afines: el truque y la flor, ambos peninsulares. Pero la voz que lo distingue es elusiva: por un lado nombra un juego de billar, el truco propiamente dicho y por el otro se refiere a juego de cartas, el primitivo truque.



Juego de cartas hecho con pieles desecadas sin pelo, cuya confección se atribuye a Tacuabé.

Trucar en catalán y provenzal significa chocar, golpear. En el **truque**, juego de naipes, el jugador golpea la mesa con sus nudillos cuando muestra la carta ganadora de la mano o del partido; en el truco, juego español de billar semejante al italiano **trucco**, las bolas impulsadas por el taco golpean entre sí, y de ahí el onomatopéyico nombre.

La voz truco amanece muy temprano los pagos rioplatenses. Un legajo de los tribunales de Córdoba alude en 1638 a **"el juego de truco y taba"** señalando la ilegalidad de toda **praxis** fullera. Todavía se llamaba **truque** en España, donde los primeros documentos que lo nombran son del 1739. Por ese entonces en América hispánica el truco en tanto que nombre y el truco en cuanto que juego eran hermanos siameses, si bien en ciertas comarcas se le denominaba **truque**. Se trataba de un juego tabernario, de tahures antes que de fulleros. Desde un principio las habilidades del diestro primaron sobre los vaivenes del azar y las malas artes de los "floreadores". "Empaquetar" las cartas en el momento de barajarlas y, previo corte por parte del rival, repartirlas, constituye una maniobra habitual, no dolosa, practicada por los truqueros experimentados. No es una trampa, es una operación sometida al cálculo de probabilidades.

EL TRUQUIFLOR, UN MESTIZO

El truquiflor, como se dijo, es un juego compuesto. Uno de sus ingredientes, el **truque**, es un juego de envite (del latín **invidare, invitar**). El envite consiste en la formal invitación a confrontar los valores de las cartas que un contendor, de viva voz, hace al otro, que la acepta o rehuye. En el **truque** antiguo se daban tres cartas a cada uno de los dos, o cuatro contendientes si se trata de parejas, y ganaba quien tuviera la carta mayor, según este orden decreciente: el tres, el dos, el as, el rey, el caballero, etc. Cada mano ganada se premiaba, como se continúa haciendo en la actualidad, con determinada cantidad de tantos.

El juego de **la flor**, el otro ingrediente, tiene ya que ver con una concepción orgánica y no mecánica. No apunta a la numerología, a la posición de cada carta en una escala de diez, sino a la teoría de los conjuntos, a la calidad específica de los sistemas. Tres cartas del mismo palo, según los viejos testimonios españoles acerca del juego, conformaban una flor.

La combinación del **truque** con el juego de **la flor** engendra el truquiflor, más complejo que aquellos. El truquiflor no es una sumatoria sino un **holon**, una totalidad, para hablar en el lenguaje aristotélico. Tras el valor máximo de una carta capital (truco hasta el dos, truco hasta el siete) se ordenan los valores decrecientes de las otras "piezas". El truquiflor "hasta el dos", contrariamente a lo que suponen algunos criollistas, se jugó en nuestras tierras platenses antes que el truquillano. Un autor tan bien documentado como Eleuterio Tiscornia lo confirma: **"Los viejos paisanos, en ambas orillas del Plata, practicaban antes, casi en exclusivo, el truco "hasta el dos" haciendo mallila de esta carta.**

Dábanle con esto al juego extraordinaria animación. No gustaban del corriente, que llamaban "ciego". Este truco antiguo, con el peculiar tecnicismo de sus suertes y la criolla viveza de los movimientos, está versificado por Ascasubí..."

En el truco ciego o truquillano no hay muestra ni piezas. El palo más alto es la espadilla o as de espadas. Lo siguen el as de basto o bastillo, el siete bravo o de espadas, el siete de oros o **siete belo** del italiano **(sette bello)**, el tres, el dos, y as sucesivamente.

JUEGOS DE TALLA Y JUEGOS DE ENVITE

Se supone que todo uruguayo está más o menos enterado de cómo se juega al truco. No me voy a entretener, por consiguiente, en la redacción de un manual, siquiera abreviado, sobre su lógica interna y su práctica en la carpeta. Trataré en cambio de efectuar un análisis espectral, una evaluación de su escala de valores, de su axiología como se dice en el dominio deontológico.

El truco hasta el dos propiamente dicho se juega mediante la confrontación de dos parejas. Puede jugarse cabeza a cabeza, pero resulta aburrido; puede jugarse entre seis, altenando las manos "pico" a "pico" con las generales, pero resulta complicado y la emoción se diluye; puede, en casos extremos, cuando falta una "pierna", jugarse entre tres, con un "gallo" que reciba cuatro cartas, de las que se deshace (o descarta) de una. Pero el truco hasta el dos genuino, el que combina la sagacidad con el entendimiento y la armonía interna de las parejas con la exhibición externa de las habilidades, tiene sobre las otras especies una bien merecida prevalencia.

El juego de naipes reconoce dos grandes hemisferios: el de las partidas entre un tallador, dueño de la banca, que maneja el mazo y distribuye las cartas, y el de las partidas donde se invita al contrario a mostrar su juego y confrontarlo con el propio mientras el naipe circula en el sentido opuesto al de las agujas del reloj. En el caso de los juegos de talla -monte, con un solo banquero, o monte con **chamamé**, con un banquero rotativo cada dos manos y la introducción alterna de otro tipo de juego (gofo, nueve, siete y medio)- se está a lo que sentencia el mudo lenguaje de los valores; la carta más alta vence a la más baja y su poseedor se queda con el monto apostado por el oponente. En este tipo de timba, donde priman la velocidad de las jugadas y el silencio que rodea, opresivamente, a los protagonistas, las "paradas" o apuestas, siempre en dinero, pueden ser muy altas. En consecuencia, el incentivo de la ganancia, legal o fraudulenta, ha convocado, desde siempre, al juego sucio: el tallador "florea" las cartas, practica rápidas e invisibles manipulaciones, hace trampas de toda laya.

El truco pertenece a la especie de los juegos de envite. El envite es una invitación a contraponer el valor numérico correspondiente a las cartas habilitadas para el "envido" propiamente dicho (el máximo son treinta y siete puntos: el dos de la muestra, que vale treinta, más un siete cualquiera) o para el puntaje correspondiente a cada una de las flores en guerra (el máximo son cuarenta y siete tantos, obtenidos por la suma del dos, el cuatro y el cinco de la muestra, aunque en este caso no se adicionan treinta, veintinueve y veintiocho puntos sino que a los treinta del dos se le agregan nueve y ocho respectivamente).

EL TRUCO POR DENTRO

Si se le mira con ojo taxonómico, esto es, clasificatorio, en el truco se descubren tres juegos superpuestos: el de puntos o truco propiamente dicho, el de envidos cuantitativos y el de confrontaciones florales, donde se combina lo cualitativo con lo cuantitativo. Para entender esta característica digamos algo sobre los valores de las cartas. Cada palo tiene cartas "blancas" -el color usado por los antiguos juegos europeos-, que van desde el uno (as) al siete y cartas "negras", que comprenden la sota, el caballero (o caballo) y el rey, yendo en este último caso de menos a más. Las "matas" conforman un reino aparte, temible y desestabilizante a un tiempo: ellas son, en orden descendente de valores, el as de espada o espadilla, el as de basto o bastillo, el siete de espadas y el siete de oros. A estas "matas" las escoltan, por su orden, el tres, el dos que no sea de la muestra y los ases de copas y de oros, este último conocido como "culo sucio". Dichas dignidades menores se denominan "fíos".

Y se les nombra así, con cariño y respeto, porque son de fiar, porque en la última baza, cuando los morrales de todos están exhaustos, uno de sus liliputienses, sacando pecho, no solamente puede cruzar el charco de un truco modesto sino, agallas mediante, ganar con luz un "vale cuatro".

Pero sobre el poder limitado, aunque cada vez más significativo y creciente de las "negras", los "fíos" y las "matas", se erige el de las cartas santificadas por el palo de la muestra, también llamado triunfo: en ese caso, si sale oro por ejemplo, el dos, el cuatro, el cinco, el caballo (perico) de dicho palo, respectivamente, prevalecen sobre los demás valores: tanto en los envidos como en las flores valen 30, 29, 28 y 27 puntos, con la particularidad que, a igualdad de valor (27), el caballo prima sobre la sota pues en la realidad social del medioevo el caballero valía más que su escudero. Cuando alguna de las cartas capacitadas para ser piezas figuran en la muestra, el rey asume su valor. Supongamos que dicha muestra esté representada por un cinco de basto: el rey de basto lo subroga y vale entonces veintiocho puntos, al igual que aquel.

Las flores se construyen del siguiente modo: una pieza y dos cartas del mismo palo; dos piezas y una carta cualquiera; tres piezas, la flor brava por excelencia, o tres cartas del mismo palo (el as, el tres y el seis de oro, por ejemplo).

Al iniciarse una mano entre cuatro jugadores se intercambian las señas tradicionales antes de envidar y/o jugar: se trata de imperceptibles gestos, harto conocidos por los truqueros, quienes pueden sustituirlos por otro código de su invención. Quien se sienta a la derecha del que maneja el mazo y reparte los naipes en su calidad de "pie", es el que primero juega, en tanto que "mano" y tras su jugada sigue y se completa la ronda. El primer desafío corresponde al envido de los puntos: se trata del "largo", que puede o no ser aceptado. Si se cierra el trato con un "quiero" se juegan dos puntos; si se responde envido, renvidando, son cuatro los puntos que se aventuran. Puede también decirse "real envido", que equivale a tres puntos, o, en casos extremos, apelar al "falta envido", último recurso del que va perdiendo, pues suma a los suyos, magros y aporreados, los puntos que le faltan al contrario para finalizar la partida.

El segundo desafío, el "corto" tiene que ver con el truco propiamente dicho. Si se quiere, se juegan dos puntos; cuando la pareja contraria se va a baraja, sin aceptar la mojada de oreja, sólo se apunta uno. Pero al truco se le puede responder con un retruco, que hace ganar tres porotos, y si quienes trucaron se sienten con un buen respaldo de piezas y "matas", o si son audaces solamente y tratan de correr a los contrarios con el poncho, apelan al "vale cuatro".

Demás está decir que este enfrentamiento es una representación teatral, un pequeño acto tragicómico donde colindan los personajes de la **Commedia dell'arte** con los del **Grand Gignol**. Los gestos, los dichos y las bravuconadas, las emociones contenidas y los adjetivos desbordantes: todo confluye en ese fragmento espaciotemporal donde se mima el ser y el querer ser de la humana condición, que a veces cuaja en buenos éxitos y otras, las más, en ruinosos fracasos.

LA REINA ES LA FLOR

Pero la reina del truco es la flor. Cuando lentamente se "orejea" las tres cartas recibidas y se descubre el regalo de una flor, que vale tres puntos, y que si viene con piezas asegura un buen truco, el ánimo del jugador se regocija. Una flor sale al paso del envido del adversario y lo "corta". De pronto el compañero tiene la fortuna de recibir otra flor y entonces esa "collera", que gana seis puntos -tres por cabeza-, determina un significativo avance en la cosecha de porotos. Pero puede suceder, y esto a veces acontece con caracter catastrófico, que después de los versitos zumbones, y el regodeo goloso, y el talento sobrador de los favorecidos por la "collera", un tercero en discordia, perteneciente a la pareja rival, al parecer apabullada, les salga al paso con un "contra flor envido" o, si toma el asunto por la tremenda, con un "contra flor al resto". Y acá, en esta dramática coyuntura, afloran el suspenso, la actitud cavilosa, el "carteo" dubitativo y el inventario de los porotos propios y ajenos antes de la solemnidad, casi ritual, del enfrentamiento o de la humillación de la huida: no hay escapatoria a la alternativa de hierro planteada por el "con flor quiero" o por el con "flor no quiero". Y sucede más de una vez que quien corre a las dos flores en "collera" tiene de sobra en coraje tranquilo lo que le falta en cartas triunfadores.

El pequeño mundo del truco apenas ha quedado esbozado: habría que mencionar aún el desesperado intento de la pareja rezagada y el puntaje que, como recurso final, dado que los contrarios ya están por ganar el partido, larga "los perros" al exclamar, agónicamente, "a mí ley de juego está todo dicho"; quedan de lado las triquiñuelas, los amagos, las fintas que se practican para burlar a la pareja rival cuando se tiene poco juego. Nada se ha dicho de las normas secundarias que atañen a la **matheis** interna del truco. Una flor, vaya! gratis, no puede ser "negada"; es preciso "desempardar" las vueltas empatadas por los similares valores de las cartas, el "tocar", o sea el envidar corre por cuenta del "mano" y no del "pie", y si aquel no lo hace se pasa entonces a dirimir el truco, con todo lo que entraña el pintoresco vaivén entre las mentiras y las realidades, ese entrechocar de palabas que termina cuando las cartas descubren su identidad sobre la mesa.

PAREMIOLOGÍA CAUDALOSA

Y sobre los detalles técnicos, cuantitativos, prima lo cualitativo, lo que no es posible captar en una mera descripción: las pulseadas entre los caracteres y los tipos psicológicos, las atmósferas tensas o sutiles que se ciernen sobre el cuarteto combatiente, la paremiología caudalosa, desenfrenada a veces, del refranero, el ir y venir de las emociones manifiestas o contenidas. Justamente, en esta franja inefable, en este territorio misterioso de los espíritus, se juega, hacia lo alto y lo hondo a la vez, el verdadero partido de truco.

Vence al cabo quien, de tres, gana dos "chicos", de veinte tantos cada uno. Si una pareja triunfa en el primero y segundo "chicos" seguidos, gana también el partido. Pero esto de los tantos pactados es flexible, según las circunstancias y las costumbres locales: veinte, veinticuatro, treinta o cuarenta porotos marcan el límite de las partidas, la línea fronteriza entre el júbilo de los unos y la defenestración de los otros.

El truco se juega alma contra alma, no bolsillo contra bolsillo. En cada partido se dirime una cuestión de honor, no de valor de cambio. Se trata, en suma, de la principalía gratuita de la mente sobre el incentivo monetario de la apuesta. Por eso resulta tan lindo, tan representativo, tan nuestro, es decir, tan criollo.

J. L. BORGES

El Truco

Cuarenta naipes han desplazado la vida.
Amuletos de cartón pintado
conjuran en placentero exorcismo
la maciza realidad primordial
de goce y sufrimiento carnales
y una creación risueña
va poblando el tiempo usurpado
con los brillantes embelecos
de una mitología criolla y titánica.
En los lindes de la mesa
el vivir común se detiene.
Adentro hay otro país:
las aventuras del envido y del quiero,
la fuerza del as de espadas
como don Juan Manuel, omnipotente,
y el siete de oros tintineando esperanza.
Una lentitud cimarrona
va refrenando las palabras
que por declives patrios resbalan
y como los altibajos del juego
son sempiternamente iguales
los jugadores en fervor presente
copian remotas bazas:
hecho que inmortaliza un poco,
apenas,
a los compañeros muertos que callan.

Del libro Fervor de Buenos Aires, 1923

"Interior de una pulpería". Litografía (1862) de Juan León Palliere.

La media-caña". Litografía (1841) de Carlos Enrique Pellegrini.